

سرچشمه‌های اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر ایران با نگاهی به دو اثر از جلال تهرانی

ندا تک‌سایه^۱

میترا علوی‌طلب^۲

عطاالله کوپال^۳

چکیده

ادبیات نمایشی با تمام جلوه‌هایش همدوش با آثار ارزشمند ادب رسمی و مکتوب، بازتاب فرهنگ و اندیشه مردمان جهان است. یکی از انواع ادب شفاهی یعنی اسطوره‌ها گنجینه‌ای از اعتقادات، باورها، آداب و رسوم گاه فراموش شده را در دل خود پنهان کرده‌اند. که بازجست این فراموش‌شدگان می‌تواند تأثیر شگرف بر ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر بگذارد.

نیاز عمیق انسان به خیال‌پردازی و بیان آرزوهایش چه در اعصار گذشته و چه در دوران معاصر انکارناپذیر است. انسان در گذشته برای رهایی از محدودیت‌ها و اضطراب دورانش به اسطوره‌ها، افسانه‌ها و قصه‌ها پناه می‌برد و انسان در بند عصر علم و خرد معاصر برای رهایی از دغدغه‌های روحی و اجتماعی‌اش به دنیای زاده تخیلاتش پناه می‌برد، که متناسب با روحیه و آرزوهایش باشد.

تحقیق حاضر به شناخت سرچشمه‌های اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر ایران می‌پردازد. روش تحقیق از نظر هدف، کاربردی و به روش توصیفی-تحلیلی و تطبیقی است. بدین منظور دو اثر از جلال تهرانی مورد تحلیل قیاسی قرار گرفت. با مطالعه گونه ادبیات فانتزی، اصول و عناصر سازنده آن و همچنین مطالعه اسطوره‌ها به تبیین وجوه مشترک بین این دو حوزه پرداخته و سپس انطباق-پذیری و چگونگی بهره‌گیری از عناصر اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی بیان می‌شود. یافته‌های تحقیق بر اساس نظریات نظریه پردازان اسطوره و فانتزی همچون الیاده، نور تروپ فرای، تودوروف، تالکین و مسعودی نشان می‌دهد، که سرچشمه‌های اسطوره از مهمترین عناصر ادبیات نمایشی فانتزی بوده و نقش مهمی در ارائه مفاهیم نمایشی فانتزی دارد، که در دوران معاصر به این امر کمتر توجه شده است.

کلید واژه: اسطوره، فانتزی، ادبیات نمایشی، ادبیات فانتزی، دوران معاصر

مقدمه

آفرینش یعنی چیزی را از نیستی، هست کردن. هر قوم و ملیتی با توجه به محیط و جغرافیای محل زندگی برای آفرینش جهان، داستان مخصوص به خود را دارد و این افسانه‌ها و اسطوره‌ها درباره جهان پیرامون، پاسخی به نیازهای مادی و روانی آنهاست که در ناخودآگاه جمعی هر جامعه‌ای وجود دارد، و اساساً نمی‌توان از تأثیرگذاری آنها بر افراد غافل بود. ضمن تشریح اهمیت اسطوره به‌عنوان جزء اجتناب‌ناپذیر زندگی و اهمیت فانتزی در دوران معاصر، نیاز به خلق آثار فانتزی که از اسطوره سرچشمه گرفته، ضروری به نظر می‌رسد.

۱- کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی ntaksaye@yahoo.com

۲- استادیار گروه هنر، دانشکده هنر، دانشگاه دامغان ۳- دانشیار گروه ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و زبان‌های خارجی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج

این پدیده بعد از ظهور در کشورهای اروپایی، امریکایی به تدریج به کشورهای آسیایی مانند چین، ژاپن، هند، ترکیه و ایران رسید. با احتساب به اینکه کشورهای آسیایی خود عقبه اسطوره‌ای غنی دارند، می‌توانستند با الهام گرفتن از اسطوره‌های کهن در این گونه ادبی پیشرفت‌های چشمگیری داشته باشند، اما شناخت اسطوره‌ها و وارد کردن‌شان به ادبیات فانتزی، نیاز به نویسندگان خوش ذوق و آگاه دارد، که متأسفانه در کشور ما کمتر به این مهم پرداخته شده است. بی‌توجهی نویسندگان معاصر ایران به اسطوره و وارد کردن آن به ادبیات فانتزی باعث شد، تا نویسندگان اروپایی و امریکایی مانند همیشه از این عنصر بهره‌ای دو چندان و در خور تحسین ببرند و به جای ما پرچمدار فانتزی اسطوره‌ای باشند. این پژوهش سعی دارد تا بتواند، نویسندگان را ترغیب به خلق نمایشنامه‌هایی اسطوره‌ای- فانتزی کند، که نیازش در ادبیات نمایشی فراوان احساس می‌شود. از این رو با دادن الگوهایی ساختاری از طریق یافته‌های تحقیق شاید بتوان راه‌گشای این مهم در ادبیات نمایشی فانتزی شد.

توجه به نکات زیر ضرورت انجام این تحقیق را بیشتر نمایان می‌سازد:

۱. بررسی استخراج و تبیین سرچشمه‌های اسطوره آنگونه که در متون ادبیات نمایشی فانتزی به کاررفته است، می‌تواند نویسندگان امروزه را در آفرینش موقعیت‌های فانتزی که بومی جهان ایران باشد، یاری رساند و فانتزی نویسی را که با استقبال وسیعی مواجه است، اما گرفتار کپی‌برداری از نمونه‌های غربی شده است؛ جانی تازه ببخشد.
۲. دستیابی به سرچشمه‌های اسطوره می‌تواند ما را در شناخت جامعه گذشته‌مان یاری رساند در حقیقت کشف موقعیت‌های فانتزی در اسطوره‌ها می‌تواند به مثابه جهانی متفاوت و گاه معارض با دنیای واقعی پرده از آرزوها و پرداخته‌های ذهنی مردمان آن روزگار بردارد و این شناخت می‌تواند تخیل ما را از جامعه امروزمان غنی‌تر سازد.

اهداف تحقیق

هدف کلی تحقیق: شناخت سرچشمه‌های اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر ایران با نگاهی به «مکبث ۲۰۰۱ و دراکولا اثر جلال تهرانی» می‌باشد.

اهداف ویژه

- ۱- بهره‌برداری از سرچشمه‌های اسطوره در جهت ارتقاء ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر
- ۲- افزایش تولیدات متون نمایشی فانتزی که ریشه اسطوره‌ای داشته باشد
- ۳- دستیابی به اشتراکات موجود میان سرچشمه‌های اسطوره و ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر ایران
- ۴- اهداف کاربردی: ایجاد علاقه و سهولت در تبدیل اسطوره‌ها به نمایشنامه‌های فانتزی و به بیانی ساده‌تر فانتزی سازی از طریق اسطوره است.

سؤال‌های تحقیق

- در این پژوهش تمرکز بر پرسش‌های زیر می‌تواند ما را در رسیدن به مقصود راهبر باشد:
- ۱- پرداختن به سرچشمه‌های اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی چه مزایایی دارد؟
 - ۲- چگونه اسطوره می‌تواند در ارائه مفاهیم نمایشی فانتزی یاری دهنده باشد؟
 - ۳- سرچشمه‌های اسطوره به کار رفته در ادبیات نمایشی فانتزی دوران معاصر ایران چگونه است؟

فرضیه‌های تحقیق

- ۱- سرچشمه‌های اسطوره از مهم‌ترین عناصر و مزیت ادبیات نمایشی فانتزی است.
- ۲- اسطوره نقش مهمی در ارائه مفاهیم نمایشی فانتزی دارد.
- ۳- در دوران معاصر ایران به مقوله سرچشمه‌های اسطوره در نمایشنامه‌های فانتزی کمتر توجه شده است.

پیشینه پژوهش

فاطمه صیادی در پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی از دانشکده علوم انسانی واحد بین‌المللی قشم به راهنمایی دکتر فرامرز خجسته با عنوان پژوهشی در چپستی فانتزی و تحلیل عناصر فانتاستیک منظومه هفت پیکر در سال ۱۳۹۰ نتایج پژوهش را این‌طور بیان می‌کند، این انگاره‌ها و روایت‌ها اعم از اساطیر و افسانه‌ها و آمیزه‌های خلاقانه‌ای که از این دو با تاریخ فراهم آمده، مصالح و خلق فانتزی نو را تدارک می‌بینند، از این رو شناخت عناصر خیالین و فانتاستیک متون روایی کهن به ما کمک می‌کند تا علی‌رغم تنوع در اشکال و فرم‌های ارائه داستانی نمایشی و هنری نو، درون مایه‌های تکرار شونده را ردیابی کنیم و بدین ترتیب آرزوها و پرداخته‌های ذهنی نیاکان‌مان را دوباره و چندباره فراخوانیم و بشناسیم. او ضمن توضیحاتی درباره آبشخور فانتزی در ایران و جهان همچنین توضیحاتی جامع در خصوص هفت پیکر توانسته به این مهم دست یابد که نیاکان ما با تکیه بر اسطوره بدون آنکه جاهایی متوجه باشند، آثاری فانتزی با عناصری فانتاستیک خلق کرده‌اند. او در این پژوهش توانسته ضمن تحلیل داستان‌های هفت پیکر، عناصر فانتاستیک آن و جلوه‌های فانتزی‌اش را که به‌صورت رمزی است، واکاوی کند. در واقع موقعیت فانتاستیک پرده از آرزوها و پرداخته‌های ذهنی مردمان هر عصر بر می‌دارد.

در رساله دکتری از دانشکده ادبیات و علوم انسانی گروه فرهنگ و ارتباطات به راهنمایی دکتر ابراهیم فیاض که در سال ۱۳۹۵ توسط مرضیه شارق با عنوان بررسی نحوه کارکرد اسطوره‌ها و نشانه‌های اسطوره‌ای در ساخت و طراحی پیام‌های ارتباطی مطالعه موردی سینما صورت گرفت، در نهایت مشخص گردید امروزه دیگر این عقیده که اسطوره یک دروغ و یا حرف نادرست است مورد پذیرش نیست، بلکه به دلیل حوزه قدرتمندش در ناخودآگاه جمعی و بازنمایی آن به اشکال و شیوه‌های گوناگون در عصر حاضر بر ذهن و روح انسان اثر می‌گذارند. ما در دنیای زندگی می‌کنیم که به لحاظ پیچیدگی تکنولوژیکی، هر پیام به اشکال و قالب‌های مختلف به‌صورت انبوه تولید و تکثیر می‌شود و از آنجا که از اساطیر به‌عنوان روح یک پیام یاد می‌شود؛ غفلت از توجه به کهن الگوها در طراحی و تولید پیام‌ها ارتباط‌گران را با شکست حتمی روبه‌رو می‌سازد. او معتقد است یکی از عناصری که در طراحی پیام‌ها در یک فرایند ارتباطی می‌تواند تأثیرگذار باشد اسطوره‌ها هستند. وی اسطوره‌ها را دارای نقش اساسی در شناخت پدیده‌های عمومی و خاص اطراف‌مان می‌داند و بیان می‌دارد اسطوره‌ها در ناخودآگاه ذهنی انسان‌ها نهفته‌اند و بر تمامی زوایای فکری و رفتاری آنها تأثیر می‌گذارند. وی توانسته با پرداختن به اهمیت و نقش اسطوره‌های مهم و شاخص، همچنین حضور پنهان و اثر گذار آنها در ذهن مخاطب به بازنمایی رابطه اسطوره با ناخودآگاه ذهن بشری بپردازد.

(صدیقی مقدم ۱۳۸۸، ۳۵) در مقاله «فرافانتزی و فانتزی نو» چاپ شده در کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۴۰، بیان می‌کند، ریشه‌های فانتزی نو در داستان‌های تخیلی و سنتی جایی دارد و داستان‌های فانتزی را باید در عین ساده بودن‌شان، تخیلی‌ترین گونه داستانی در زمینه ادبیات دانست. او واژه فرا در فانتزی را اینگونه معنی می‌کند: شاید بتوان فرا را به سبک، لحن، درون مایه و موضوع اثر نسبت داد و یا شاید منظور از آن فرایندهای ذهنی شخصیت‌های داستانی اثر باشد به همراه معنی جایگاه خاص اجتماعی و یا دیدگاه اخلاقی که شخصیت‌ها نماینده آن هستند، همچنین جنبه عاطفی داستان را نیز در بر می‌گیرد. او معتقد است جهان در این گونه فانتزی نمی‌تواند سراسر خیال باشد چون مخاطب قادر به درکش نخواهد بود، باید عناصرش قابل لمس و تشخیص باشد. او معتقد است هر اثری که با اصول خاص نوشته شده است و در آن قهرمان غیر واقعی و فوق بشری به کار رفته است ساختاری هم چون اسطوره‌ها دارند. او از قول تالکین می‌گوید: قصه گویان سنتی داستانی نو خلق نمی‌کنند، بلکه با

بیانی گیرا و جذاب قصه را باز می‌گویند. او بیان می‌دارد، فانتزی نو طرز بوده و راه گریزیست از واقعیت‌های این جهان که مخصوص کودکان است، او عمر این گونه فانتزی در ایران را کمتر از دو دهه می‌داند.

عطاالله کوپال (۱۳۹۸) در کتاب سرچشمه پیدایش کمدی اذعان می‌دارد، اسطوره‌های هر منطقه‌ای بنا بر طبیعت و آب و هوای آن منطقه به‌وجود آمده‌اند. چنان که در یونان باستان باتوجه به آب و هوای معتدل، اسطوره‌ها نیز حامی پیام‌های دوستی انسان با طبیعت هستند، اما در آب و هوای بین‌النهرین، مصر و ایران که خشکسالی‌ها طولانی و باران‌ها سیلابی می‌شده اسطوره‌هایی مانند: (حضرت یوسف در خشکسالی و حضرت نوح که دنیا غرق در آب می‌شود) قابل اشاره است. بنابر گفته او آب و هوای یک منطقه بر روی نیازها و علاقه‌مندی‌های مردم آن منطقه نسبت به اسطوره تأثیر می‌گذارد. او معتقد است درک تاریخ یونان (یا هر سرزمین کهنی) بدون پذیرفتن بخشی از هاله اسطوره‌ای آن کشور، دشوار است و این بدان معناست که به اسطوره شالوده‌ای تاریخی ببخشیم.

اسطوره چیست؟

«میرچالیاده» اسطوره را «داستان نمونه» می‌داند. یعنی هر اسطوره، مستقل از سرشتی که دارد، گویای واقعیه‌ای است و بدین جهت پیشینه و سابقه نمونه‌ای برای آیین که آدمی بر پا می‌دارد. (ستاری ۱۳۷۶، ۲۲۲)

«اسطوره به عنوان یک داستان مقدس و در نتیجه یک «تاریخ درست» تلقی می‌شود، زیرا همواره با حقایق در ارتباط است. «میرچالیاده» در تعریف اسطوره می‌گوید: «اسطوره، نقل‌کننده سرگذشتی قدسی و مینوی است. راوی واقعیه‌ای است که در زمان اولین، زمان شگرف بدایت همه چیز، رخ داده است.... بنابراین، اسطوره همیشه متضمن روایت یک «خلقت» است، یعنی می‌گوید چگونه چیزی پدید آمده، موجود شده و هستی خود را آغاز کرده است. (الیاده ۱۳۹۲، ۱۴۰)

فواید و جلوه‌های اسطوره

«مهمترین فوایدی که بر شناخت اساطیر می‌توان بیان کرد عبارتند از:

۱. با مطالعه و بررسی اساطیر یک قوم، اعتقادات باستانی آن قوم و همچنین اندیشه و سرنوشت‌شان آشکار می‌شود.
۲. سرمشق تمام آیین‌ها و فعالیت‌های معنی‌دار آدمی (کهن الگو) مشخص می‌گردد.
۳. شناخت اساطیر، تحلیل گران را در تحلیل جوامع باستانی بسیار کمک می‌کند.
۴. شناخت اساطیر، روان‌کاوان را در درمان بعضی از بیماری‌های روانی یاری می‌نماید
۵. فایده دیگر اسطوره، بهره‌گیری از آن در ادبیات است. حماسه گیلگمش، شاهنامه فردوسی، ایللیاد و هومر، منطق الطیر و..... همگی دارای بن‌مایه‌های اسطوره هستند. (اسماعیل پور ۱۳۷۷، ۱۶)

اسطوره و ادبیات

اگر بگوییم اسطوره بنیاد ادبیات است، سخنی به گزاف نگفته‌ایم زیرا هرچه انسان در آغاز می‌دیده و نمی‌دانسته که چیست و نمی‌توانسته است آن را از لحاظ علمی و منطقی تحلیل کند با تخیل و اندیشه ابتدایی خود آن را پرورش می‌داده و چیزی به آن می‌افزوده است. در این جریان، یک عالم خیالی به‌وجود می‌آمد که در نهاد خود قانونمندی ادبیات را داشت چون واقعیتی که به‌وجود می‌آورد و حتی به آن اعتقاد و ایمان داشت، پرورده تخیل و حالتی بود که اصالت واقعی نداشت، اما چنان شکل گرفته بود که آن را واقعیت می‌پنداشت. البته در حالت اساطیری اولیه این روند ناخودآگاه بوده است. اما بعدها در اعصار تاریخی و خردورزی به‌طور خودآگاه و دانسته در هنر و ادبیات تجلی یافته است.

فانتزی چیست؟

«فرهنگ آکسفورد ریشه لغوی «فانتزی» از «فانتازیا» به معنی به رؤیت درآورن، تخیل کردن که به شیوه خیالی است، گرفته شده است. معنی و مفهوم اصلی فانتزی چیزی در ردیف «هوس و نوآوری خیالی» و به معنای تخیل و اندیشه خیالی است. «مسعودی» نیز در کتاب خود چنین آورده است: «کلمه فانتاستیک از واژه لاتین فانتاستیکوس به معنی مرئی سازی یا تجلی آمده است؛ با چنین تعبیر عامی هر فعالیت خیال پردازانه‌ای فانتاستیک و تمام آثار ادبی فانتزی خواهد بود. گستره وسیع آثاری که فانتاستیک می‌نامیم فراتر از آنند که یک گونه یا سبک هنری خاص و منفرد را شکل دهند. چنین معنایی می‌تواند در برگیرنده تمام گونه‌هایی باشند که تجلی دهنده خیالی از آفریننده‌اند؛ بدین ترتیب بهتر است فانتزی را نه یک سبک یگانه بلکه یک روش یا گونه بدانیم.» (مسعودی ۱۳۸۷، ۹)

فانتزی و ادبیات

در فرهنگ جامع «وبستر» ادبیات فانتزی، ادبیات تخیلی تعریف شده است که فضایی غریب و ناآشنا مثل زمان‌ها و دنیاهای دیگر با شخصیت‌ها یا موجودات غیرطبیعی و فراطبیعی دارد و از این طریق تأثیرگذار است. فانتزی سفری است به جهان ماوراء جهان واقعی ما، فانتزی بیانگر آن است که زندگی فقط در دنیایی از حواس مشهود نیست بلکه در دنیای درونی، دنیای فکر و روح که چه بسا از دنیای واقعی زیباتر و جذاب‌تر باشد نیز جریان دارد و توانایی تغییر دگرگونی دنیای درون و دنیای فکر و روح دارد.

رویکردهای ادبی به فانتزی

«نیاز انسان به شگفتی امری طبیعی است و فانتزی در بهترین معنا، گونه‌ای هنر است که می‌تواند این نیاز انسان را بر طرف ساخته و شگفتی، خوشی، هیجان و امیدواری را برای وی به ارمغان آورد. نیاز روانی نویسنده به خلق دنیای فانتزی و درک این دنیا از سوی مخاطب، مهمترین پیش شرط برای ورود به دنیای فانتزی است. نویسنده برای سامان بخشیدن به تصویرهای تخیلی خود دنیای فانتزی را خلق و در نتیجه احساس آرامش می‌کند و مخاطب برای سامان دادن به تصویرهای پراکنده ذهن خود از طریق کاری تأثیربرانگیز، به سراغ اینگونه آثار می‌رود. جهان خیالی که فانتزی خلق می‌کند باید به گونه‌ای منسجم و ملموس باشد که حس باور را به مخاطب القا کند، یعنی فانتزی نویسنده باید ضمن باور نمودن دنیایی که خلق کرده است شخصیت‌ها و رویدادهای آن را به گونه‌ای بی‌پروا که برای مخاطب باور پذیر باشد چون «تاباوری» باعث شکسته شدن جادو و طلسم آن جهان می‌شود و خواننده احساس می‌کند که در دنیای نخستین هست و از بیرون به آن جهان رها شده می‌نگرد. (سالیوان ۱۳۷۹، ۴۲-۴۵)

بدین ترتیب جهان فانتزی در پیوند با جهان واقعی قرار می‌گیرد.

هدف فانتزی و عناصر آن

فانتزی جز سرگرمی و وظیفه دیگری هم دارد؟ شکی نیست که فانتزی می‌تواند سرگرم کننده باشد. این نوع ادبی می‌تواند از طریق همذات‌پنداری یا رد شخصیتی ویژه، خواندگانش را به بینش‌ها و درون‌نگری‌هایی درباره خود مجهز کند. در این شیوه‌ها، فانتزی با ادبیات انواع ادبی دیگر همانند است.

فانتزی سرچشمه پایان ناپذیر نشاط و سرزندگی

پرداختن به فانتزی با نیروی جادویی، تخیلی و بستری اسطوره‌ای، که با فهم و اسلوب نمایشی به فعالیت در می‌آید و با تسلط بی‌وقفه، که با ایجاد توازن، تعادل و توافق میان شخصیت‌های نمایشی اثر می‌گذارد، آنگاه فانتزی تأثیر خود را بر مخاطب خواهد گذاشت، با ساختار و اسلوب بیانی که در دل اثر جای داده است و این چنین تحسین مخاطب را بر می‌انگیزد.

بازتاب اسطوره در ادبیات نمایشی معاصر

بازتاب اسطوره در نمایشنامه‌های معاصر ایرانی الهام بخش و موجب انسجام ساختاری، حس نوستالژیک و انتقال بن مایه، تصاویر اسطوره‌ای؛ زمینه‌ساز پیوند فانتزی با میراث ارزشمند گذشته است، بدین ترتیب ظهور اساطیر در نمایشنامه‌های معاصر ایرانی و نقش آن در غنای این آثار اهمیتی ویژه دارد. درون مایه نمایشنامه‌های فانتزی در دوران معاصر کمی از مباحث تاریخی و اجتماعی همراه با نگاهی کمرنگ به سرچشمه‌های اسطوره‌ای بوده است. در این مقاله، سیر انعکاس روایت اسطوره‌ای در برخی نمایشنامه‌های معاصر با تأکید بر نمایشنامه‌های «دراکولا و مکبث ۲۰۰۱» بررسی و تحلیل شده است. سرچشمه اسطوره‌ای در نمایشنامه‌های مورد بررسی منعطف به فانتزی بوده است، اما بیشتر معطوف به فانتزی غربی است تا اسطوره ایرانی.

اشتراکات اسطوره و ادبیات فانتزی

ادبیات فانتزی دارای عناصر و اصول خاصی است که آن را متفاوت از دیگر گونه‌های ادبی می‌کنند، اسطوره نیز اصول مختص به خود را دارد، اما این دو وجوه مشترک و شباهت‌هایی هم دارند که برای رسیدن به نتایج تحقیق، لازم است به بررسی آنها پرداخته شود.

«نور تروپ فرای در فصل دوم کتابش رمز کل: کتاب مقدس و ادبیات به زبان ولیکوفسکی می‌گوید: به روز رسانی کردن اساطیر و همسنگ کردن داستان‌های قدیمی با علائق مردمان امروز باعث طیب خاطر یا همان آرامش درونی می‌شود. در کتاب تحلیل نقد نیز بیان می‌دارد، هیچ کتابی بر ادبیات تأثیر نمی‌گذارد، مگر اینکه خودش از صفات ادبی برخوردار باشد و کتاب مقدس یکی از آثار ادبیات است. او می‌گوید کتاب مقدس اسطوره‌ای واقعی است و ساختار واحدی دارد که دامنه‌اش از آفرینش تا آخر زمان کشیده می‌شود. در حماسه گیلگمش که از کتاب مقدس قدیمی‌تر است، ادبیات و اسطوره در هم تنیده شده است. در آثار هومر نیز که همزمان با عهد عتیق است می‌توان تنیدگی اسطوره و ادبیات را یافت، از این رو ادبیات جزئی از اجزای جدایی ناپذیر تکامل اسطوره است. (فرای ۱۳۸۸، ۶۰-۶۴)»

«میرچا الیاده» می‌گوید: یک اسطوره از واقعیتی سخن می‌گوید که زمانی توسط امور ماوراءالطبیعی رخ داده است و به مفاهیم مقدس ارجاع دارد. «گوستاو یونگ» هم همین را می‌گوید که اسطوره، از چیزی که اتفاق افتاده می‌آید، اما از اینجا راه «یونگ» از «الیاده» جدا می‌شود. «یونگ» می‌گوید بشر برای چیزهایی که نمی‌فهمیده پاسخ‌هایی پیدا کرده که قانعش کند، او معتقد است علم در نهایت می‌تواند جای اسطوره را در زندگی بشر بگیرد، شاید بتوان به این نتیجه رسید که اسطوره، رؤیای جمعی قوم و رؤیای اسطوره فرد است. به زبان دیگر وقتی ملتی دست به ساختن اسطوره می‌زند، مثل آن است که یک ملت دارد خواب دسته جمعی می‌بیند همچنان هنگامی که یک نفر خواب می‌بیند، انگار اسطوره سازی کرده است.

«یونگ» شاکله ناخودآگاه جمعی را از کهن الگوها می‌داند که از طریق اساطیر و رؤیاها منتقل می‌شوند. از نظر وی آنچه ما در اساطیر و ادبیات با آن مواجه هستیم، صرفاً تصاویر کهن الگوها هستند. هنگامی که خردگرایی غلبه یافت مردم آنقدر ذهن پیچیده‌ای یافتند که دیگر اسطوره‌ها را باور نکردند. «یونگ» در این رابطه می‌گوید: انسان امروز تا حدود زیادی توانسته از اسطوره‌ها رها شود، اما نیاز به اسطوره سازی او را رها نکرده است.

جهان خیالی که فانتزی خلق می‌کند باید به گونه‌ای منسجم و ملموس باشد که حس باور را به مخاطب القا کند، یعنی فانتزی نویس ماهر باید ضمن باور نمودن دنیایی که خلق کرده است، شخصیت‌ها و رویدادهای آن را به گونه‌ای پیروانند که برای مخاطب باورپذیر باشد؛ زیرا «باورپذیری» باعث شکسته شدن جادو و طلسم آن جهان می‌شود و خواننده احساس می‌کند که در دنیایی نخستین است و از بیرون به آن جهان رها شده می‌نگرد. با توجه به نظریات نظریه پردازان به نام در باب اسطوره و فانتزی می‌توان گفت، بر اساس اینکه اسطوره‌ها لایه‌های درهم تنیده‌ای از اندیشه‌ها، خواسته‌ها، ترس‌ها، آرزوها و باورهای مردم کهن هستند و فانتزی نیز برگرفته از تخیلات بشر برای رهایی از سختی‌ها و رسیدن به آرزوهایش است؛ پس می‌توان اذعان داشت فانتزی و اسطوره مرزهای مشترکی با هم دارند. تا جایی که در گونه‌های فانتزی شاهد گونه فانتزی اساطیری هستیم.

نوع و روش تحقیق

در این تحقیق بنا بر این است، درباره مفهوم واژه اسطوره، توضیحاتی درباره کاربرد اسطوره از سرچشمه تا دوران معاصر، تأثیر آن بر ادبیات، نقاط مشترک اسطوره به‌عنوان کهن الگو در ناخودآگاه جمعی و مرز مشترک آن با فانتزی مطالبی بیان شود. به دلیل پیچیده بودن مفهوم فانتزی، محقق بر آن خواهد بود که ابتدا با تشریح گونه‌های فانتزی، ویژگی‌ها و معیارها یک متن فانتزی را از غیر آن شناسایی نموده و سپس با ارائه شاخص‌های کلیدی مشخص به تحلیل ژانرهای فانتزی موجود در نمایشنامه‌های مورد بحث با تکیه بر خلق نمایشنامه‌های فانتزی در دوران معاصر، می‌خواهد تا مشخص شود یک فانتزی خوب بر چه اصولی شکل گرفته است و از آن اصول چگونه می‌توان در نویسندگی نمایشنامه‌های فانتزی با سرچشمه‌ای اسطوره‌ای بهره برد.

محقق به منظور انجام این مفاهیم از روش کتابخانه‌ای، رویکرد تحلیلی- تطبیقی و مطالعه موردی بر متون و منابعی که تا کنون در این حوزه تولید شده، بهره برده است.

روش نمونه‌گیری

در این پژوهش دو نمایشنامه از تهرانی «دراکولا و مکبث ۲۰۰۱» به گونه نمایشنامه فانتزی که ریشه اسطوره‌ای دارد به صورت هدفمند انتخاب شده است. در این نمایشنامه‌ها اصول ادبیات فانتزی به خوبی به کار برده شده است. نمایشنامه‌ها تخیل پرور بوده همراه با فضاها و شخصیت‌های انتزاعی و بر پایه دیالوگ‌های شنیداری استوار است، همچنین ردپایی از اسطوره‌های کهن نیز در لایه‌های زیرین نمایشنامه‌ها و به صورت بسیار پنهان یافت می‌شود. از این رو نمایشنامه‌های نام برده نمونه‌های مناسبی برای تجزیه و تحلیل بر اساس سرچشمه‌های اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی خواهند بود.

جلال تهرانی

جلال تهرانی فیلمنامه نویس، نمایشنامه نویس و فانتزی پرداز مدرن است. سبک نوشتاری جلال تهرانی بر پایه دیالوگ نویسی است که یکی از آیتم‌های فانتزیست، و لحنی که مخصوص خود اوست. نمایشنامه‌های تهرانی پر از شگفتی است. نام اثر، دیالوگ محوری و ایده‌های عجیبش می‌تواند او را نویسنده‌ای معرفی کند، که تمایل به نوشتن فانتزی در آثارش دیده می‌شود. در آثار تهرانی بیشتر شخصیت‌هایی دیده می‌شود که در گذشته در دنیای نمایشنامه وجود داشته‌اند و او آنها را وارد آینده‌ای دور و یا معاصر می‌کند. دغدغه شخصیت‌ها به روز رسانی شده و مطابق با آینده طرح ریزی شده است. نام اثر نیز برگرفته از فانتزی است مانند: دراکولا، سیندرلا، مکبث ۲۰۰۱. از آثار فانتزی او می‌توان نمایشنامه «سیندرلا و هی مرد گنده گریه نکن» را نام برد.

پلات نمایشنامه دراکولا:

اشخاص بازی: مانیا، دراکولا، لوکارد، مشتری‌ها که ساکت هستند.

زمان نمایشنامه شب و روز مطرح می‌شود و مکان اتاق و رستوران مانیا است. دراکولا برای دیدن مانیا به رستورانش آمده او اینک بابای یک مدرسه دخترانه است. در راه رسیدن به مانیا در مترو پلیسی سوت می‌زند و دراکو از خود بی‌خود شده و به واگن قطار حمله می‌کند و تعداد زیادی از مردم کشته و خون‌شان مکیده می‌شود. دوست دیگر مانیا و دراکو شکارچی دراکولا است که این روزها نقش بابانوئل را بازی می‌کند و برای بچه‌ها از ماهی‌هایی که می‌گیرد ماهی دودی درست می‌کند و برایش کادوی شب سال نو می‌برد او حالا آمده چون می‌خواهد دراکو را شکار کند. مانیا به دراکو می‌گوید تو اینجا در امان هستی، اما لوکارد مصمم است که باید دراکو را شکار کند، چون او به مردم صدمه می‌زند و از وقتی پیدایش شده خون چند صد نفر مکیده شده است.

لوکارد ساز دهنی می‌سازد و دراکو به صدای ساز دهنی حساس است و باعث می‌شود دندان‌های نیشش بزرگ شده و خوی حیوانی‌اش بیدار شود. لوکارد از دراکو درباره علت بازگشتش می‌پرسد و او می‌گوید به خاطر بچه‌ای برگشته که در شکم مانیا است و وقتی به دنیا بیاید برای دراکو پیامی دارد. لوکارد با دراکو اختلاف دارد و حرف‌هایش را جدی نمی‌گیرد، ساز دهنی را در سینه دراکو فرو می‌کند و مانیا را ترک می‌کند تا به ماهی‌گیری و بابانوئل‌اش برسد. در حالیکه دراکو به سختی نفس می‌کشد، برای مانیا تعریف می‌کند علت آمدنش نزد مانیا ترجمه خواب دختر بچه‌ای بوده که آبله مرغون داشته و او خودش را مکیده و دختر با زدن ساز دهنی ذره‌ذره از این دنیا رفته است. وقتی مانیا خواب بچه را از روی کاغذ ترجمه می‌کند، دراکو نیز از نظرها پنهان می‌شود و تنها لباس و ساز دهنی فرو رفته در سینه‌اش باقی می‌ماند. ترجمه خواب درباره بچه‌ای است که هفتصد هزار سال دیگر با صدای ساز دهنی به دنیا می‌آید و باید برایش قربانی داده شود.

براساس روش فانتزی سازی مؤلفه‌هایی در نظر گرفته شد که چند آیتم آن را در جدول قرار می‌دهیم.

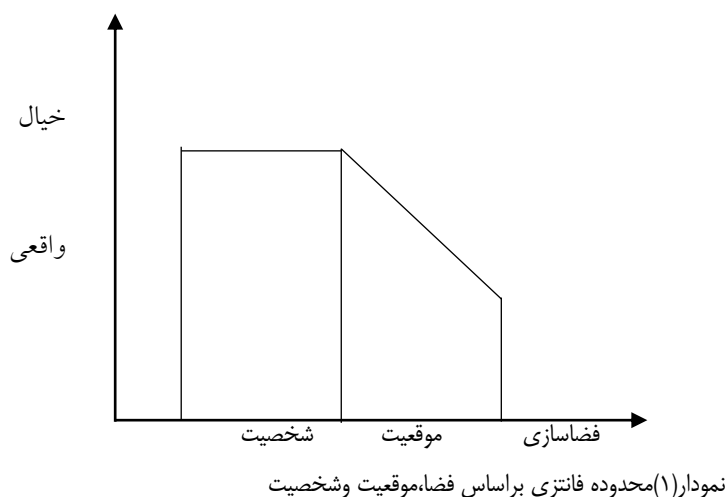
جدول (۱) خلاصه تحلیل نمایشنامه دراکولا

مؤلفه‌های تحقیق	نتایج تحلیل
شخصیت	انتخاب نام دراکولا برای شخصیت اصلی، یکی از نشانه‌های فانتزی است. وجود بچه که با صدای سازدهنی در حین تاب سواری کم‌کم محو می‌شود و شکم مانیا که در صحنه‌ای برجسته است (باردار است) و در صحنه‌ای دیگر شکمش بزرگ نیست (باردار نیست)
طرح	حضور شخصیت دراکولا و شباهت آن به شخصیت فرانکشتاین و همچنین طرحی بر پایه دیالوگ محوری و جریان سیال ذهن
صحنه سازی	صحنه‌ها موازی با طرح هستند. بیشتر تعریف می‌شوند، در دو صحنه لوکارد حرکت دارد، اما دراکو حرکتی ندارد
لحن	لحن ساده و روان است، اما در جای‌جای نمایشنامه دیالوگ محور، منظور نویسنده مشخص نیست. شاید بهتر است نمایشنامه چندین بار مطالعه شود تا منظور نویسنده درک شود
درون مایه	درون مایه بر تخیل حاکم است و قهرمان دغدغه‌اش رهایی از ذات خونخوارش است. دراکولا ذاتا خونخوار است، اما با این غریزه‌اش می‌خواهد مبارزه کند، تا در آخر نمایشنامه با مردنش می‌تواند از این خوی حیوانی‌اش رها شود
جریان سیال ذهن	بهره‌گیری از جریان سیال ذهن بارها در نمایشنامه تکرار می‌شود. نمایشنامه بر پایه یادآوری گذشته شکل می‌گیرد و بیشتر حرکت‌های قهرمان توسط خودش تعریف می‌شود.

زاویه دید نویسنده بیشتر بر پایه رهایی انسان‌ها از ذات بدشان است. او معتقد است انسان‌های بد خودشان مقصر نیستند، شاید خوراکی‌ها و محیط بر خوی آنها تأثیر می‌گذارد. همین‌طور موسیقی می‌تواند بر ذات انسان تأثیر بگذارد. نمایشنامه در آینده‌ای دور شکل گرفته و پیامی دارد مربوط به هفتصد سال بعد	زاویه دید

کتاب *مقدمه‌ای بر فانتزی* به قلم شیوا مسعودی (۱۳۸۷) ضمن ارائه تعریفی شفاف و موجز از فانتزی با مشخص کردن مرزهای آن با برخی مکاتب هنری و همچنین بیان گونه‌های فانتزی، هم فانتزی را از غیر فانتزی به خوبی تفکیک کرده و هم فانتزی را به حوزه نمایش نزدیک کرده است. او با توجه به سه عنصر شخصیت، موقعیت و فضا سازی در یک ساختار نمایشی می‌گوید: ویژگی فانتزی در نمایشنامه بر اساس این عناصر خواهد بود و بر اساس این سه عنصر می‌توان اثر را به مرزهای ادبیات فانتاستیک وارد کرد. او معتقد است هر یک از این عناصر می‌توانند داستان را به مرز میان واقعیت و خیال بکشانند و جهانی فانتزی را خلق کنند. او با ارائه سه طرح سه ضلعی مشخص می‌کند اگر هر یک از این عناصر در رأس مثلث در خیال و دو رأس دیگر بر واقعیت قرار داشته باشد می‌توان گفت اثر فانتزی خلق شده است.

نمایشنامه دراکولا را در نمودار شیوا مسعودی قرار می‌دهیم تا بدانیم به مرز فانتزی نزدیک می‌شود یا خیر؟



عناصر یک فانتزی خوب از دید تالکین؛ گریز، بازیابی، تسلی

۱. گریز (رهایی از پلشتی‌های زندگی و نه طفره رفتن از واقعیت)، قدیمی‌ترین گریز، گریز بزرگ یا گریز از مرگ است. در نمایشنامه دراکولا، قهرمان یا شخصیت اصلی می‌خواهد از بدی‌های ذاتی‌اش دور شود و سعی در ترک آنها دارد و در آخر نمایشنامه نیز با پذیرفتن مرگ از پلشتی‌ها دور می‌شود.

۲. بازیابی یا اصلاح دید (بینش یا نوسازی یا بدست آوردن دوباره دیدگاهی پاک، اصلاح دید انسان از هر آنچه برای او تبدیل به عادت شده و تازگی خود را از دست داده است)

در این نمایشنامه دراکولا سعی دارد دیدی پاک نسبت به آدم‌ها پیدا کند، تا جاییکه چند بار هم توسط مشتری‌های مانیا تحریک می‌شود، اما در جهت ترک عادت‌های بد و انسانی نو و تازه شدن آرامش خودش را حفظ می‌کند و سعی کرده خون خواری را ترک کند، اما به سبب غریزه چند جا نمی‌تواند خودش را کنترل کند، مانند: مترو و حیات مدرسه و در حضور بچه

۳. تسلی (پایان خوش یا عاقبت بخیری، سرنوشت خوش شخصیت اصلی، غلبه عوامل انسانی بر پلیدی‌ها یا پیروزی خیر بر شر) (حاجی ملاحسینی ۱۳۸۸، ۱۲)

دراکو در پایان نمایشنامه می‌تواند بر پلیدی‌ها غلبه کند و خیر بر شر پیروز می‌شود، او تسلیم مرگ می‌شود تا عاقبت بخیر شود و بعد از او کودکی به دنیا می‌آید، که او نوید آمدنش را می‌دهد.

تحلیل نمایشنامه مکبث ۲۰۰۱ اثر جلال تهرانی

پلات نمایشنامه

اشخاص بازی: زن (۲۰۰۱)، مرد (مکبث)، مرد شاپویی، گارسون که نقش زندان‌بان، ناظر و خدمتکار را بازی می‌کند. زمان شب است و تاریک. مکان‌ها: رستوران، کافی‌نت، زندان، وان حمام

زن و مردی در کافی‌نت در حال چت کردن هستند، زن نمی‌داند مردی که روبه‌روی او نشسته همان کسی است که با او در حال چت کردن است. زن از مرد اسم و کارش را می‌پرسد، مرد خودش را مکبث و شاعر معرفی می‌کند، در حالیکه او کارمندبانک است. زن نیز خود را ۲۰۰۱ معرفی می‌کند. آن دو با هم دوست می‌شوند و زندگی می‌کنند، اما هیچ وقت ازدواج نمی‌کنند. مرد به خاطر زمین‌خواری به زندان می‌افتد. زن با یک بنگاه‌دار پولدار دوست است و مرد را با کمک او از زندان بیرون می‌آورد. مرد وارد تشکیلات مرد بنگاه‌دار کامیون می‌شود و وضع مالی‌اش عالی می‌شود. روزی زن از او می‌خواهد که کامیون دار را باید بکشد چون زن دیگر او را دوست ندارد! به مکبث می‌گوید تو مرا دوست داری باید این کار را برایم انجام دهی، مرد می‌گوید تو را دوست ندارم چون عاشقت هستم، بلکه تو را دوست دارم چون پیرزن فالگیر در فالم تو را دیده بود. زن می‌گوید تو همه زندگیت را قبلا در فال دیده‌ای. مرد می‌گوید برای همین است که نمی‌خواهم با یک پژوی آردی کامیون را زیر بگیرم، چون اون پژوی حروم‌زادس. من بنز آلبالویم را می‌خواهم. زن تصمیم دارد مرد را در کامیونش مست کند تا مکبث راحتتر بتواند او را به دره بفرستد، اما مکبث معتقد است نمی‌شود با یک پژوی آردی کامیون را زیر گرفت و فکر می‌کند زن می‌خواهد در یک لحظه از دست هر دو مرد راحت شود! مرد قبول می‌کند. آنها با پژو چپ کرده‌اند و هر دو وضع وخیمی دارند، مخصوصا ۲۰۰۱ که شیشه شکسته پژو در سینه‌اش فرو رفته و نفسش صدا دار شده است. مکبث برای ۲۰۰۱ تعریف می‌کند که در فال پیرزن تو در کامیون ته دره مرده بودی، نه در پژوی آردی و با من. پیرزن به من گفت هیچ حرامزاده‌ای نمی‌تواند من را بکشد. زن می‌گوید ولی دلیل

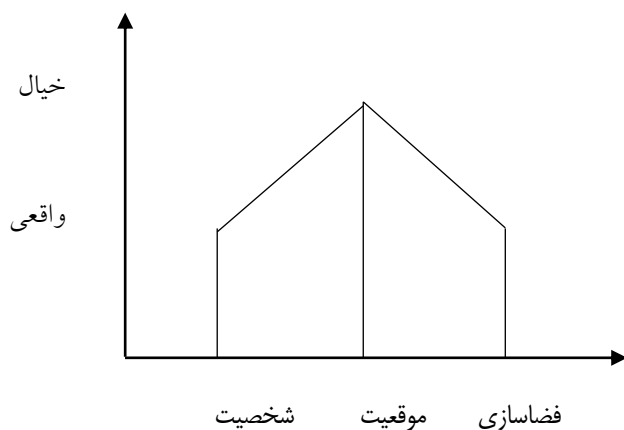
اینکه ما اینجا هستیم رانندگی بد تو هست، نه فال ته فنجون. در لحظاتی که زن و مرد حال شان خوب نیست و خون از زیر ماشین جاری شده، چهار لاشخور روی چرخهای ماشین نشسته‌اند و با هم مکالمه می‌کنند. مکبث از ۲۰۰۱ می‌خواهد یک آرزو کند. زن می‌گوید شعرت را برایم بخوان. مرد می‌خواند: یه گاریچی پاپتی الاغ بیماری خرید. پلنگه از بیشه پرید الاغ بیمارو درید. شب که الاغه خورده شد. اومد به خواب پاپتی. گاریچی پرسید چه خبر؟ الاغه گفت سلامتی!!!!

نمایشنامه را بر اساس شیوه فانتزی سازی آنالیز کرده و در جدول زیر قرار می‌دهیم.

جدول (۲) خلاصه تحلیل نمایشنامه مکبث ۲۰۰۱

مؤلفه‌های تحقیق	نتایج تحلیل
شخصیت	انتخاب نام مکبث برای شخصیت اصلی یکی از نشانه‌های فانتزی است. همچنین وجود شخصیت گارسون که در نقش چند شخصیت دیگر هم ایفای نقش می‌کند
طرح	طرح نمایشنامه بر پایه جریان سیال ذهن بنا شده است. حضور شخصیت اصلی (مکبث) که مردی خرافاتی است، شباهتی بین این دو شخصیت مکبث و (مکبث شکسپیر) است. حضور زنان جادوگر و فالگیر و دچار توهم شدن هر دو مکبث
صحنه سازی	صحنه‌ها بر پایه جریان سیال ذهن و تخیل حاکم بر نمایشنامه شکل گرفته است.
لحن	لحن نمایشنامه ساده و نمایشنامه دیالوگ محور است حرکت‌ها تعریف می‌شوند، کمتر اجرا می‌شوند
درون مایه	درون مایه بر بستر فانتزیست و خواننده را با توهم قهرمان همراه می‌کند. قهرمان دغدغه‌های عمیقش را بر بستر باورهای خرافی مطرح می‌کند و راه بازگو کردن آن، گفتگو بین زن و مرد
جریان سیال ذهن	بهره‌گیری از این روش بارها و بارها در نمایشنامه تکرار می‌شود طرح نمایشنامه بر پایه جریان سیال ذهن است.
زاویه دید	زاویه دید نویسنده در جاهایی بر گرفته از نمایشنامه مکبث شکسپیر است حضور زنان جادوگر، در حسرت آینده بهتر بودن و از دست دادن حال و اکنون، دچار توهم شدن، حضور لاشخورها، جریان سیال ذهن با دیالوگ همراه است

طبق توضیحات شیوا مسعودی که در بالا ذکر شد نمودار نمایشنامه مکبث بدین صورت خواهد بود.



نمودار (۲) محدوده فانتزی بر اساس فضا، موقعیت و شخصیت

عناصر یک فانتزی خوب از دید تالکین؛ گریز، بازیابی، تسلی

۱. گریز (رهایی از پلشتی‌های زندگی و نه طفره از واقعیت)، قدیمی‌ترین گریز، گریز بزرگ یا گریز از مرگ است. در نمایشنامه مکبث ۲۰۰۱، شخصیت زن و مرد به سبب مرگ از پلشتی‌های زندگی رها می‌شوند
۲. بازیابی یا اصلاح دید (بینش یا نوسازی یا بدست آوردن دوباره دیدگاهی پاک، اصلاح دید انسان از هر آنچه برای او تبدیل به عادت شده و تازگی خود را از دست داده است)
- در نمایشنامه حاضر مکبث و ۲۰۰۱ دیدگاهی نو و تازه را در زمان ساعتی قبل از مرگ‌شان بدست می‌آورند. آن دو طی گفتگویی که با هم دارند و تمام زندگی‌شان را تعریف می‌کنند به این نتیجه می‌رسند که هر دو در زندگی مقصر بودند و دیگران هیچ نقشی در اشتباهات آنها نداشته‌اند.
۳. تسلی (پایان خوش یا عاقبت بخیری، سرنوشت خوش شخصیت اصلی، غلبه عوامل انسانی بر پلیدی‌ها یا پیروزی خیر بر شر) (حاجی ملاحسینی ۱۳۸۸، ۱۲)
- در نمایشنامه مکبث پایان خوش همراه با مرگ مرد و زن همراه است. آن دو از زندگی بد و پر از خرافه‌ای که داشتند به توسط مرگ رهایی پیدا می‌کنند و عاقبت بخیر می‌شوند.

نتیجه‌گیری

یکی از انگیزه‌های بشر امروزی در خلق فانتزی، دست‌یافتن به جاودانگی اثرش است. بی‌شک اثری که لامکانی و لازمانی را به ارمغان می‌آورد از این حیث مستثنی نیست.

نگارنده پس از شناخت مرز بین واقعیت اسطوره‌ای که دارای زمانی بیکران است و فانتزی که زمانی تخیلی دارد و گاهی واقعی و گاهی غیرواقعی می‌نماید، به این نتیجه رسید برای خلق یک اثر فانتزی علاوه بر شناخت کامل اسطوره از ازل تا به امروز و شناخت عناصر فانتزی در اسطوره‌ها تا به دوران معاصر، می‌توان با شناخت این حد فاصل و به‌کارگیری عناصر فانتزی که بسیار متنوع بوده و اکثراً خاستگاه‌های اسطوره‌ای را در بر و ریشه در ناخودآگاه جمعی بشر دارد، اثری فانتزی در دوران معاصر خلق کرد، که پاسخگوی نیاز انسان مجازی زده عصر حاضر باشد و تمام تخیلات او را جامه عمل بپوشاند و او را از این بند مجازی برهاند.

به او بیاموزد که باید چگونه تخیلاتش را برای رسیدن به آرزوهایش پرواز دهد، نه اینکه با پرداختن هر لحظه‌ای در دنیای مجازی آن را در نطفه خفه و آلوده کند. چرا که انسان خلقتی فانتزی و خیال‌گونه دارد، پس روحش با فانتزی عجین بوده که طی دوران‌های مختلف با پذیرفتن اسطوره و وارد کردن آن به زندگی روزمره‌اش بارها و بارها این را با تکرار و آیینی کردن این مراسم به اثبات رسانیده است. بنابراین تحلیل دو اثر تهرانی را می‌توان راه‌گشای فانتزی مدرن امروزی که گاه حتی تنه به آثار کلاسیک می‌زند، دانست. از این رو می‌تواند الگویی مناسب برای یک فانتزی خوب دوران معاصر باشد.

تلاش نگارنده بر این است تا با زبان الکنش به نویسندگان پیشنهاد دهد، نمایشنامه‌های فانتزی راه‌گشای انسان معاصر است که خوب اسطوره را می‌شناسد و نیاز وجودیش است. پس بهتر است به این گونه بیش از پیش پرداخته شود.

پیشنهادهای

۱. توصیه می‌گردد مدیران کانون تئاتر، در جهت آشنایی با مباحث اسطوره‌شناسی ایرانی و در جهت بهبود فانتزی نویسی تلاش بیشتری از خودشان نشان دهند.

۲. توصیه می‌شود اسطوره‌ها از قالب شعری در بیابند و در اختیار دانشجویان یا فانتزی نویسان قرار بگیرند. زیرا در ادبیات کهن ایران تمام اساطیر در قالب شعر هستند، شاید براساس همین خیلی‌ها که علاقه و درک درستی از شعر ندارند به سراغ این مهم نمی‌روند و اسطوره برای نسل امروز ناشناخته باقی مانده است.

۳. همچنین محققان بررسی عوامل اقتصادی و اجتماعی مؤثر در موفقیت فانتزی نویسان معاصر ایران را در تحقیقات آتی مد نظر قرار دهند.

منابع

۱. اسماعیل پور، ابوالقاسم. (۱۳۷۷) **اسطوره، بیان نمادین**. تهران، انتشارات سروش.
۲. تهرانی، جلال. (۱۳۹۶) **نمایشنامه دراکولا**. تهران، انتشارات مکتب تهران.
۳. تهرانی، جلال. (۱۳۹۶) **نمایشنامه مکتب ۱۳۰۰**. تهران، انتشارات مکتب تهران.
۴. حاجی ملاحسینی، شهره. (۱۳۸۸). **فانتزی پری‌وار در سه‌گانه تالکین**. نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان، ۱۴۰، ۲۰-۱۲.
۵. سالیوان، سی. دیلو. (۱۳۷۹) **فرفانتزی**، پرناز نیری. نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان، ۳۷، ۴۲-۴۵.
۶. ستاری، جلال. (۱۳۷۶) **آیین اسطوره در تناتر**. تهران، انتشارات توس.
۷. شارق، مرضیه. (۱۳۹۵) **بررسی نحوه کارکرد اسطوره‌ها و نشانه‌های اسطوره‌ای در ساخت و طراحی پیام‌های ارتباطی**. رساله دکتری، دانشکده علوم انسانی، گروه فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه بین‌المللی امام رضا (ع).
۸. صدیقی مقدم، فرحناز. (۱۳۸۸) **فرفانتزی و فانتزی نو**، نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان، ۱۴۰، ۱۹-۳۵.
۹. صیادی، فاطمه. (۱۳۹۰) **پژوهشی در چیستی فانتزی و تحلیل عناصر فانتاستیک منظومه هفت پیکر**. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم انسانی، گروه ادبیات فارسی، دانشگاه هرمزگان.
۱۰. فرای، نور تروپ. (۱۳۸۸) **رمز کل: کتاب مقدس و ادبیات**. مترجم صالح حسینی، انتشارات نیلوفر.
۱۱. کوپال، عطاالله. (۱۳۹۸) **سرچشمه های کمدی**. تهران، انتشارات آیندگان.
۱۲. مسعودی، شیوا. (۱۳۸۷) **مقدمه ای بر فانتزی**. تهران، انتشارات نمایش.
۱۳. الیاده، میرچا. (۱۳۹۲) **چشم انداز اسطوره**. مترجم جلال ستاری، چاپ دوم، تهران، انتشارات توس.